

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam yang melimpah. Kekayaan tersebut kurang didukung dengan sumber daya manusia yang berkualitas. Karena itu, pemanfaatan sumber daya alam tidak dapat dilakukan secara optimal. Sumber daya manusia yang berkualitas sangat mempengaruhi suatu negara. Menurut PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) pada tahun 2011 Indonesia berada pada ranking ke- 45 dari 48 negara dengan nilai 428 dari nilai rata-rata 500 dalam minat membaca (Nurjannah et al., 2020). Dalam kondisi ini berarti Indonesia berada pada 3 peringkat terbawah dengan nilai yang lebih rendah dari nilai rata-rata. Selain itu, berdasarkan data dari UNESCO (*The United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) pada tahun 2012 indeks membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001 yang berarti dari 1000 orang hanya terdapat 1 orang yang membaca. Sedangkan indeks membaca negara maju sekitar 0,45 sampai 0,62 (Akbar, 2017). Melihat data di atas yang sangat memprihatinkan maka betapa pentingnya peran pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS atau Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha secara sadar serta terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana dan proses belajar yang mana peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dalam dirinya agar dapat mengendalikan diri, memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan-keterampilan yang berguna untuk dirinya dan negara.

Sekolah memiliki peran sebagai tempat terselenggaranya suatu pendidikan. Saat ini pendidikan di Indonesia secara umum masih menggunakan Kurikulum 2013. Sejalan dengan itu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu disiplin ilmu dalam Kurikulum 2013 dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas manusia yaitu siswa. IPS adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan hubungan sosial antar individu atau kelompok

dalam masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS yaitu mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di sekitarnya, memiliki mental yang positif, dan terampil menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS adalah untuk mengajarkan siswa agar menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, cinta damai dan dapat bertanggung jawab (Marcela et al., 2022).

Dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran IPS terdapat pada kelas IV sampai kelas VI Sekolah Dasar (SD). Di kelas IV Sekolah Dasar (SD) terdapat materi mengenai keragaman budaya provinsi dalam buku tematik pada tema 7 tentang Indahnya keragaman di negeriku, selanjutnya pada sub tema 2 yaitu tentang Indahnya keragaman budaya di negeriku. Hal tersebut mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2 yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan ruang dan waktu.

Sesuai dengan salah satu pendekatan pembelajaran dalam IPS yaitu *Expanding Community Approach* (ECA) dengan pusat kajian yakni siswa. Materi IPS diajarkan mulai dari lingkungan atau fenomena sosial yang terjadi dekat dengan lingkungan siswa kemudian meluas pada lingkungan sekolah, masyarakat sekitar tempat tinggal, masyarakat kota tempat siswa tinggal, provinsi, negara, hingga dunia (Supriatna, dkk, hlm 14, 2007). Oleh karena itu, sebelum siswa mengenal keragaman budaya yang ada di seluruh Indonesia, sebaiknya siswa mengenal kebudayaan lokal atau daerahnya sendiri terlebih dahulu. Guru seharusnya bisa merancang pembelajaran dengan baik agar pembelajaran menjadi bermakna sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran IPS pun dapat tercapai. Untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya tidak banyak guru yang menggunakan atau membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan pribadi siswa yang mereka ajar. Padahal media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri Sukamulya didapatkan bahwa di sekolah tersebut pembelajaran IPS terdapat hambatan utama yaitu kurangnya media pembelajaran. Di kelas, selama pembelajaran IPS materi keragaman budaya lokal umumnya hanya menggunakan media *youtube* saja. Sedangkan dalam *youtube* tidak semua materi pembelajaran keragaman budaya tersedia. Sehingga guru memiliki keterbatasan dalam variasi belajar khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Apabila pembelajaran dilakukan terus menerus menggunakan media yang sama dengan menonton video, siswa akan merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran karena tidak adanya pembaharuan dalam pembelajaran. Setelah wawancara, dilakukan juga observasi ke kelas IV untuk melihat ketersediaan media untuk IPS materi kebudayaan lokal didapatkan bahwa media yang ada di kelas sangat terbatas dan umumnya berbentuk digital (poster dan video). Media pembelajaran yang konkret hanya alat musik saja, serta tidak terdapat media pembelajaran interaktif. Maka dapat disimpulkan bahwa di SD Negeri Sukamulya, terdapat hambatan pembelajaran yaitu kekurangan media pembelajaran untuk materi kebudayaan lokal. Hal ini diperlukan agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi, menyenangkan dan tidak membosankan.

Sejalan dengan fenomena tersebut, maka penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV SD. Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru agar lebih bervariasi dalam mengajar sehingga, dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa berkonsentrasi dalam belajar serta membantu siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran IPS materi kebudayaan lokal.

Ludo adalah permainan papan yang berasal dari India yang telah ada sejak abad ke- 6. Permainan ini dimainkan oleh 2 - 4 orang. Dalam memainkannya dibutuhkan dadu dan bidak. Agar dapat memenangkan permainan ini para pemain harus melemparkan dadu untuk bergerak ke kotak agar sampai ke rumah (*home*) (Triskawati & Silalahi, 2021). Permainan ludo akan dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran dan isinya disesuaikan dengan materi kebudayaan lokal Jawa Barat. Permainan ludo dijadikan media pembelajaran yang interaktif dengan siswa menggunakannya secara langsung dan

guru bertugas mengawasi, memberikan petunjuk cara memainkan ludo serta memegang kunci jawaban.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa terdapat kebutuhan terhadap pengembangan media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar, dengan harapan dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk mengajar dan siswa untuk mempelajari materi kebudayaan lokal Jawa Barat. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran ludo sebagai sebuah solusi terhadap permasalahan kekurangan media pembelajaran IPS untuk materi kebudayaan lokal di kelas IV SD Negeri Sukamulya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Untuk memudahkan penelitian maka rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana desain komponen media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan desain komponen media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media ludo bermuatan kebudayaan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat secara teoritis maupun manfaat praktis seperti sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat secara Teoritis**

1. Memberikan sumbangan pemikiran untuk memperkaya jenis media pembelajaran IPS dalam materi kebudayaan lokal bagi siswa kelas IV SD.
2. Sebagai referensi dalam proses pembelajaran IPS agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi, menyenangkan dan tidak membosankan.

### **1.4.2 Manfaat secara Praktis**

1. Bagi guru  
Media dari hasil penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar pelajaran IPS materi kebudayaan lokal di kelas IV SD.
2. Bagi siswa  
Hasil penelitian ini dapat membantu siswa untuk lebih mengenal kebudayaan lokal khususnya Jawa Barat.
3. Bagi peneliti selanjutnya  
Menambah wawasan dan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian serupa dalam mengembangkan media pembelajaran IPS.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika skripsi dijabarkan ke dalam poin-poin sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan, terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II: Kajian Pustaka, terdiri dari teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, dan disusun berdasarkan kebutuhan teoritis.
3. BAB III: Desain Penelitian, memuat prosedur penelitian, partisipan, tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen yang digunakan dalam penelitian, analisis data, dan isu etik.
4. BAB IV: Temuan dan Pembahasan, memuat temuan hasil penelitian yang telah dilakukan.

5. BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi simpulan dari penelitian yang telah dilakukan, implikasi serta rekomendasi dari penelitian tersebut.